Les murmures de Shub-Niggurath



Ce jeu est un jeu esthétique.

Ce jeu propose de réfléchir sur la notion d'identité.

Ce jeu a pour thème l'empathie.

Présentation

En chaque **horla** réside une fraction de la *pensée primordiale*.

Une peur, une angoisse, un doute qui est plus fort que les autres et qui lui prête vie.

Cette émotion le domine, le structure. Elle qui lui confère une substance, une raison d'être.

Cette racine émotionnelle est ce qui rend ces créatures si terrifiantes : elles participent de l'Humanité.

Un jour, l'inquiétude la plus tenace sera cachée derrière un voile si épais qu'il n'en subsistera qu'une impression assez vague, ténue, de ce que jadis, elle fut.

Le **horla**, lui, demeurera. Il continuera à se nourrir de cette crainte, à se délecter de chaque nuance et à la conserver jalousement.

Il sera le dernier à tout faire pour préserver une fraction de ces êtres dont plus personne ne se soucie.

Que jouons-nous ?

Ce jeu est destiné à deux à trois joueuses où chacune endossera un rôle spécifique.

Nous jouerons l'émergence d'un **horla**.

Nous observerons trois phases successives : la naissance, la souffrance, l'émergence.

Chacune des phases sera elle-même scindée en trois prises de paroles successives par les joueuses.

Il s'agit donc d'un jeu à narration alternée.

Ici, toute énonciation est définitive, et chacune portera dans son tour de paroles des *révélations* sur le **horla** qui seront éventuellement amendées dans le tour de parole suivant.

La pensée primordiale tente de maintenir le **horla** dans une apparence qui évoque la pensée qui l'a vu naître. Elle veut que le **horla** demeure à l'image de cet amas chaotique de pensées confuses qui errent dans la forêt telles des bêtes sauvages.

Les flux d'égrégore sont des peurs égarées par leurs légitimes propriétaires.

Elles errent à la recherche d'un endroit où planter leurs griffes et sont attirées par la présence du **horla**.

Pour **Elles**, il incarne le dernier refuge possible. Il les préserve du néant et de *l'oubli.*

Shub-Niggurath est une divinité aux milles visages. **Elle** a accompli toutes ses ambitions.

Elle souffre toutefois d'un mal étrange qui pourrait la submerger si elle renonçait à s'en prémunir : *l'ennui.*

Le **horla** est pour **Elle** est un breuvage où tremper ses lèvres innombrables.

Ce réceptacle des pensées les plus étranges et les plus incongrues, ces singularités aiguisent son appétit, et ravissent son palais. Toutefois, sans le flux incessant qui baigne la forêt, sans la souffrance ou sans contrainte, cette âme s'étiole.

Ainsi, afin de préserver cette source à laquelle puiser indéfiniment, **Elle** y appose son *empreinte.*

Elle imprime cet ancrage afin de se saisir de ce *résidu d'humanité, ce fétu* d'âme, source précieuse de distraction.

Un Fétu d'âme conserve une part, souhaitée inaltérable, de sa défunte humanité.

Il tente d'imposer sa singularité au monde fluctuant de **Millevaux**.

Ce fragment souhaite éperdument préserver l'intensité de ses souvenirs, ses émotions, des noirceurs de la **Forêt qui Avance**.

En s'affirmant par ses *bienfaits* et en déjouant les forces tentatrices qu'offre ***La* pensée primordiale** ou **Shub-Niggurath**, **Il** dépassera sa condition de **horla** et renouera avec son humanité passée.

Définir une peur

Avant même d'aborder la phase de **Naissance** :

Chacune choisit un verbe lié à une émotion (aimer, haïr, craindre, espérer, envier, etc.).

Chacune choisit une personne ou un objet, une entité, (ne rien nommer explicitement, utiliser un terme générique comme frère, charpentier, maison, récipient, drogues…). Cette phrase, ce groupe nominal sera l'**inflorescence**.

Chacune précise la raison de cette peur : pourquoi a t-on peur ? Cette raison constituera **les racines**.

Ces informations sont notées lisiblement, sur un petit papier blanc plié en quatre, devant la joueuse à l'issu du processus.

Un bol sera rempli d'une trentaine de jetons noirs et blancs, à parts égales, qui demeura accessible à tout moment, à l'ensemble des joueuses.

Les jetons noirs seront désignés **noirceurs** et jetons blancs **bienfaits**.

La Naissance

Alors, sans concertation préalable, la première joueuse volontaire endossera le rôle de **La pensée primordiale** et proposera, au travers de sa contribution, sa vision de la naissance du **horla**.

Son intervention se devra de transmettre aux autres joueuses la peur préalablement définie, sans pour autant utiliser aucun des termes qu'elle aura écrit.

Elle devra murmurer à son auditoire sa vision.

Pendant son récit, les autres joueuses ne pourront qu'approuver en déposant devant elle un jeton blanc ou désapprouver au moyen d'un jeton noir.

Elle-même pourra *affirmer* la véracité de son récit en s'octroyant un bienfait ou indiquer une ambiguïté, une ouverture qu'elle souhaite ménager en s'octroyant une noirceur.

Dans ce processus par approbation, les joueuses sont invitées à réagir spontanément, selon ce que leur dicte leur cœur ; et non ce que devrait impliquer la linéarité du récit qu'elle envisageait de déployer.

Puis interviendra **Shub-Niggurath** qui évoquera les circonstances de la naissance de son rejeton, ce **horla**.

Et enfin, le **Fétu** qui portera son *témoignage*.

L'enjeu de cette phase est qu'au travers de la vision, de l'évocation et du témoignage se dessine une réalité contradictoire ou à tout le moins plurielle.

De la diversité des points vue émergera les forces sur lesquelles s'élaboreront les richesses émotionnelles de la suite du récit.

La joueuse ayant ravi le plus de **bienfaits** jouera dans la phase suivante **le Fétu**, tandis que celle qui aura le plus de **noirceurs** sera **Shub-Niggurath**.

En cas d'égalité entre deux joueuses détentrices de **noirceurs**, les rôles seront permutés. Ainsi, celle qui fut **Shub-Niggurath** dans la phase de **naissance**, incarnera alors la pensée pour la phase de **Souffrance**.

La Souffrance

L’issue de la précédente phase a déterminé l’ordre du tour de parole des joueuses.

Chacune à son tour exposera, alors, selon la perspective qui est la sienne pour le présent tour, ce qui a été profondément altéré en le **horla**.

Elle exposera son devenir, sa métamorphose sa transformation.

Chaque vérité assénée qui contredirait une affirmation précédente, un amendement aux affirmations de la phase de **naissance**, sera payée d’une **noirceur**, reversée au bol.

Chaque assertion, qui par sa beauté, le trouble qu’elle engendre, émeut une joueuse sera rétribuée d’un **bienfait**. Chaque affirmation péremptoire qui contredit la nature véritable de la peur écrite par la joueuse sera alors payée d’une **noirceur** par l'auditrice

À l’issue de l’exposé des trois souffrances, la joueuse qui détiendra le plus de **noirceurs** deviendra **Shub-Niggurath** pour la phase suivante tandis que celle qui aura le plus de **bienfaits** à son actif sera Le **Fétu**.

L'émergence

L'issue de la précédente phase a déterminé l'ordre du tour de paroles des joueuses.

Chacune dans cette phase décisive déterminera comment le **horla** rejoint son domaine.

Elle affirmera sa *conviction* en s'appuyant sur la révélation de l'**inflorescence** consignée en début de session.

Elle pourra alors revendiquer ses **maux** ou ses **mots** selon le domaine depuis lequel elle s'exprime.

Les **maux** seront payés d'une **noirceur**, les mots d'un **bienfait**.

Le tour de parole du **Fétu** écoulé, les joueuses totalisent leurs **noirceurs** et **bienfaits** respectifs.

La joueuse détenant le plus de **bienfaits** dispose d'un tour de parole supplémentaire dont la vocation est de clore le récit.

Toutefois, les autres joueuses disposent d'autant de points de **contradiction** qu'ils détiennent de **noirceurs** pour étoffer cette dernière phase du récit.

Chaque point de **contradiction** brandit par l'une des joueuses pourra être noyé par trois points de **bienfaits** de la joueuse détentrice de ce dernier tour de parole.



Si l'effectif de la table est réduit à deux joueuses, il convient de suivre l'alternance des tours de paroles selon la règle principale. La première joueuse endossera donc le rôle de **la pensée primordiale** puis du **fétu** lors de la première phase, la seconde joueuse celui de **Shub-Niggurath**.

Les Murmures de Shub-Niggurath

inflorescence :______________________________

racines :______________________________

____

____

Les Murmures de Shub-Niggurath

inflorescence :______________________________

racines :______________________________

____

____

Les Murmures de Shub-Niggurath

inflorescence :______________________________

racines :______________________________

____

____

Les Murmures de Shub-Niggurath

inflorescence :______________________________

racines :______________________________

____

____

Millevaux

Notre monde tombe en ruines

La forêt envahit tout

L'oubli nous ronge

L'égrégore donne corps à nos peurs

L'emprise transforme tout

Les horlas se tiennent tapis près de nous

Millevaux c'est par ici :

https://outsiderart.blog/millevaux/

Préconisation de mise en jeu :

Adopter le murmure nous place dans une proximité et une disponibilité accrue avec les autres joueuses.

Pourtant jusqu'à la phase d'**émergence** nous ne pouvons dialoguer.

Aussi, devons-nous écouter nos émotions, ne pas hésiter à lâcher prise, à se laisser porter par les voix qui nous bercent à l'évocation de ces rejetons singuliers, toujours singuliers de **Shub-Niggurath**.

Prenez connaissance des mécanismes proposés, discutez-les, puis vivez la rencontre.

Installez-vous à proximité les unes des autres et partagez en un flux continu.

Le silence participe aussi de la proposition. Laissez-les vous habiter.

La découverte de vos **horlas** s'apparente à l'exhumation de la toile d'un maître, trop longtemps oubliée.

Enfin, deux optiques s'offrent à vous pour définir le **horla** que vous découvrirez ensemble : envisager une possibilité de rédemption pour cet être égaré, où une lente et inéluctable transformation.

Les deux peuvent coexister autour de la table, et enrichirons votre cheminement.